L'objectif de ces exercices est de travailler les notions du chapitre 3 : interactions avec l'utilisateur

Exercice 3.1

Les bases

3.1.1 Tests

Testez les différentes manières d'interagir avec l'utilisateur à l'aide des fonctions suivantes

- void window.alert(String message)
- String window.prompt(String message[, String defaut])
- Boolean window.confirm(String texte)

Affichez le résultat retourné

Essayez d'écrire le résultat directement dans une page avec les fonctions :

- void document.write(String texte)
- void document.writeln(String texte)

3.1.2 Boîtes

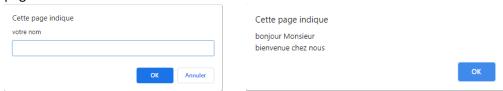
Affichez une boîte de message au démarrage de la page



• Idem mais cette fois avec le contenu d'une variable



 Au chargement de la page demandez à l'utilisateur son nom puis affichez-le dans la page



Ecrivez ce même texte dans le corps de la page.



3.1.3 Avec un peu de logique

Réaliser l'affichage selon l'exemple ci-dessous. Les valeurs affichées proviennent de variables remplies par l'utilisateur de manière interactive. Seul le total est calculé!



Nombre d'article : 5

TVA: 8% Prix unitaire: 20 Prix total: 108